

YOU MAKE
IT INTERESTING.

学校公式HP



 東北生活文化大学高等学校

〒981-8585 宮城県仙台市泉区虹の丘1丁目18番地
アドミッションセンター〈入試広報〉直通(全日制課程)

Tel 022-272-7522 Fax 022-272-7563 URL <https://www.seibun.ed.jp>

美術・デザイン科
公式Instagram



ART & DESIGN × YOU

美術・デザイン科 学科案内

 東北生活文化大学高等学校

君の「日常」も、 だれかの「作品」でできている。

毎朝手にする文房具。お気に入りの服。教室の机や椅子、いつも読んでいる本や漫画、壁に飾られた1枚の絵、ポスター……。私たちが過ごす毎日の風景は、すべて誰かがデザインしたもの、つくったものでできています。

美術やデザインは、絵が得意な人だけの特別な世界ではありません。

「これが好き」「もっとこうしてみたい」という視点こそが、すべての表現の原点です。

君の日常のすべてが、ここでの学びにつながっています。

まだまだあります。美術・デザインのお仕事 ——— P8.9



ART&

美術

DESIGN

デザイン科

×YOU

あなた

やりたいことは、人それぞれ。

絵画も、デザインも、映像も、工芸も、立体も。

生文高校美術・デザイン科は、一人ひとりの興味や目標に合わせて学びを広げられる場所。

「これをやってみたい」という気持ちを受け止め、新しい挑戦を後押しする環境があります。

Art & Design(美術・デザイン科)に、You(あなた)が加わることで、

この場所をもっと面白くなる。

次に、この美術・デザイン科の新しい一歩を描くのは、あなたです。

CONTENTS

- | | |
|-------------------|----------------|
| 02 巻頭特集 | 07 施設&先生紹介 |
| 03 巻頭特集 | 08 美術・デザインのお仕事 |
| 04 生文高美術・デザイン科の学び | 09 美術・デザインのお仕事 |
| 05 美術・デザイン科の3年間 | |
| 06 Learning+ | |

東京藝大現役合格!!

2つの世代が語る、生文高美術・デザイン科のこれまでとこれから

生文高から初の藝大現役合格者が出ました！

今回は生文高から初めて藝大に進学した福原さんが、
現役合格を果たした滝田さんに、生文高で得た学びに
ついて聞いてみました。

美術・デザイン科2期生
東京藝術大学美術学部
工芸科染織専攻
2022年卒業
福原 瑞希



美術・デザイン科11期生
東京藝術大学美術学部
彫刻科
2026年入学
滝田 埜乃花

—— 高校生活で学んだこと

福原 滝田さんは生文高で学んだことで、なにか印象に残っているものはありますか？

滝田 技術はやっぱり予備校に行った方が手取り早く身に付けられるけど…生文高で学んだことは内面のこともかもしれません。

私、1年生の時はとにかくやっていればいいと思っていたんです。先に藝大に合格した先輩が、3年間で何百枚ってデッサンを描いていたと聞いて、じゃあとにかく描けばいいんだと思っていた。何も考えずに手あたり次第目の前にあるものを描いて、完成してるのかしてないのかわからない絵ばかり描いていました。ある時石膏像の背景を意味もなく真っ黒にしたデッサンを描いた時があって、そのとき先生に「何にも考えてないならもう描かない方がいいよ」と言われたんですよ。

福原 え〜!! 厳しい言葉!…だけど滝田さんが本気で目指そうとしていたからこそかけた言葉なんでしょうね。

滝田 今でもトラウマになってるぐらいなんですけど(笑)
「何にも考えてないでしょ」って言われたことがきっかけになって、私って

なんで藝大目指してたんだろう…とかこのデッサンってなんのためにやってるのかをしっかり考えるようになりました。

最初は言われて怖かったから、考える癖をつけようって思っていたけど、それがいつしか習慣になっていって、デッサンに関係のないことも色々考えるようになったんです。日常のことも、どうでもいいことも、どうしても良くないなって思って考える癖がつきました。

それが予備校に行った時にも役に立ちました。普通の人が見落としがちなことや、自分が今まで当たり前だと思っていたことをひとつひとつ解剖して、自分の中で考え続けることによって、自分の中の世界観が確立されていった部分があります。

この考える癖がついたことが高校で一番学んだことだし、このおかげで受かったといっても過言じゃないですね。

福原 藝大は結構技術面で注目されがちだけど、考え方がすごく大切ですよ。

滝田 二次試験がまさにそれで、作品を作って、作品タイトルと解説文も書く試験内容だったんですよ。

福原 かなりコンセプトチュアルな課題だったんですね。

滝田 これは作家としての考え方をすごく見られているなと思って、試験開始から2時間ぐらひは考えるだけの時間にしました。いろいろな視点から、今までの考える癖を最大限発揮して考えて、それで3時間ぐらひで制作しました。

福原 すごい! 3時間でつくったの!?

滝田 今思うと火事場の馬鹿力でした。もちろん技術も大切だけど、考えるトレーニングをしていたからこそ、クリアできた課題だなと思います。

—— 仲間がいたから目指すことができた

福原 他にも生文高で得たものはありますか？

滝田 もう一つ挙げるとしたら「同級生に恵まれたこと」ですね!

私と同じように予備校に通っている子もいて、毎日一緒に放課後残ってデッサンを描



くことができたから、孤独じゃなかった。東京に行った時も、同じ学校から一人や二人は行ってる子がいたので、それにすごく助けられました。

生文は美術をやっている子の母数が多いので、仲間を見つけやすいですよ。友達にも、友達の親御さんにも助けられて、そういった人たちに会えたこと、それがありがたいって気付けたことが最大の学びですよ。おかげで受験は感謝で終わることができました。

福原 滝田さん以外にも藝大を目指そう、っていう生徒がいっぱいだったんですね。

滝田 数人ですが、いましたね。東京の私立大学に進んだ子もいましたし、同じ方向を目指す仲間はいました。

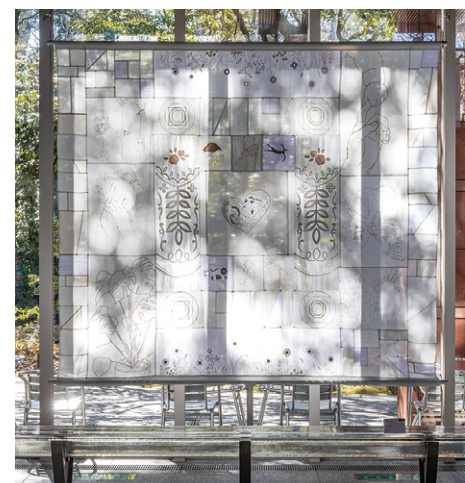
福原 仲間って本当に大事ですよ。私たちの世代は東京藝大に進学した人が過去にいなかったたので、夢のまた夢みたいな感じでした。でもその中でも5人ぐらひは一緒に藝大

—— 中学生へのメッセージ

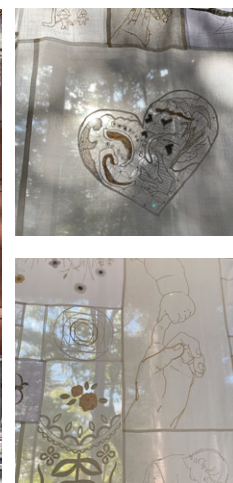
福原 最後に、これを読んでいる中学生に是非メッセージをお願いします。

滝田 未来を描こうとしすぎなくていい! 中学生の時点で、未来をすべて見通して決めるなんてことは不可能。中学生はやわらかい粘土みたいなもので、何にでもなれるし未来があるから、とにかく今を一生懸命生きることが大切だと思う。少しでも光るものを見つけたら、行ってみるとかやってみるとか、それで何かが得られても、得られなくても、きっと何かに繋がっていくと思います。

福原 確かに。無駄なことはないですからね。とにかくチャレンジ精神を大切に。特に美術は失敗なんかが当たり前なので、自分を信じて何度でも、何にでも挑戦してほしいですね。



「福を包む」
福原 瑞希
第72回東京藝術大学卒業・修了作品展
買上賞受賞



入試対策作品
滝田 埜乃花



ART&DESIGN CLASSES

生文高美術・
デザイン科の学び

基礎から本格的に学べる「美術領域」と「デザイン領域」の専門的な学びに加え、一人ひとりの「好き」を深められる環境があります。さらに仲間と協働の映画制作や企業・地域との産学連携を通じて、卒にとられない表現力と実践力を形成。社会とつながるリアルなモノづくりを体感し、アイデアを形にする力を育みます。

油絵



油彩画の基礎知識や技法を段階的に修得。色彩の混色や重厚なマチエール（絵具の厚み）を追求し、観察力と表現力を深めます。自分の世界観をキャンバスに描き出し、個性を養います。

日本画



岩絵具や箔、和紙といった伝統的な画材の扱い方を段階的に学び、線的美しさや色彩の重なりを表現。自然や対象をじっくりと観察し、繊細な感覚と独自の美意識を紙の上に描き出します。

イラスト



現役プロの漫画家が直接指導。キャラクター描写や構図、デジタル技法など実務的スキルを基礎から伝授します。プロの視点に触れ、発想力を磨き、魅せるストーリーや表現力を育みます。

デッサン



1年次から3年次まで段階的に鉛筆・木炭デッサンの基礎を徹底習得。正確な観察力や空間把握力を養い、学年が上がるにつれ高度で多様な描写力を磨きます。美術表現の基盤となる確かな描写力を築きます。

立体造形



粘土による彫塑や素材を削るカービングを通じ、彫刻の基礎を修得。手で素材に触れ特性を学びながら、3次元ならではの量感や空間構成力を養い、豊かな立体感覚と造形力を育みます。

工芸(クラフト)



粘土の成形からろくろ・絵付け・焼成まで、陶芸の工程を体験。土のぬくもりに触れ、素材の特性を活かす技術を学び、実用性と美しさを兼ね備えた立体作品を通して、丁寧な手仕事の心を育みます。

映像(アニメーション)



Adobe Premiere Proを用いた動画編集やアニメーションの基礎を習得。時間と空間を演出する映像表現の面白さを体得し、構図や音演出を含めた総合的なストーリーテリングと表現力を養います。

3DCG



日本電子専門学校との連携により、業界研究をはじめ多面的に指導。最新Macを備えたPC室でプロ仕様の3DCG基礎を学びます。3Dプリンターを活用し、データを立体作品として形にできます。

産学連携



企業や地域からのデザイン・アート制作依頼に挑戦する産学連携を実施。実際の課題解決を通して企画力や提案力、プレゼン技術を磨き、社会で通用する実践的なデザイン感覚とコミュニケーション力を養います。

デザイン(グラフィックデザイン)



アナログの発想力とAdobe、Canva、Affinity等のデジタル技術両面から学びます。ポスター制作など実践的な課題を通じ、想いを伝える表現力とデザイン力を養います。

卒業制作



100枚ドローイングで探究を重ね、アイデアを磨き、3年間の集大成となる作品を制作。卒業制作展で展示・発表し、客観的な視点やプレゼン力を養い、自身の表現をさらに高めます。

学外鑑賞



美術館での作品鑑賞や美術大学の卒業制作展を訪問。本物の芸術や高度な作品に触れて感性を刺激し、多角的な視野を広げます。第一線の表現に触れ、自身の作品制作や将来のビジョンを明確にします。

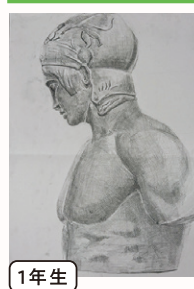
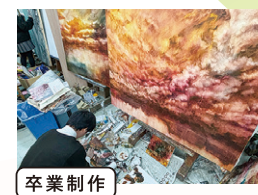
美術・デザイン科の/ 3年間

鉛筆の削り方など基礎から学べるため初心者も安心です。1年生は基礎を徹底し、2年生は美術史等の理論と実践で自身の方向性を決定。3年生は専門を探究して卒業制作に挑みます。
ステップアップ形式で表現力と技術を磨く3年間を通して、将来クリエイティブな世界で活躍できる資質を育みます。



3年間の素描成長過程

※仙台市立岩切中学校出身 Aさんの場合



3年間でこんなに成長!

主な進路実績

【国公立大学】東京藝術大学、金沢美術工芸大学、秋田公立美術大学、福島大学、岩手大学、宮城教育大学、宮城大学、長岡造形大学、弘前大学 他
 【私立大学】東北生活文化大学、東北芸術工科大学、武蔵野美術大学、多摩美術大学、東京造形大学、女子美術大学、京都芸術大学、京都精華大学 他
 【専門学校】日本電子専門学校、仙台デザイン専門学校、日本デザイナー芸術学院仙台校、東北電子専門学校、専門学校デジタルアーツ仙台、文化服装学院、他
 【海外大学】雲林科技大学(台湾)、樹徳科技大学(台湾)

授業の枠を超え、自分の「好き」や興味関心をさらに高める生文高独自の学び!多彩なアプローチで、個々が目指すクリエイティブな個別最適解を実現します。

映画制作ワークショップ・東京研修・美術予備校と連携



映画制作ワークショップ

映画監督の片岡翔監督の指導のもと、チームを編成し短篇映画を制作しています。監督・脚本・撮影・録音・編集など、様々な役割を分担し、協力して1本の映画を作る貴重な体験です。過去の実績として、国際映画祭ノミネートや映画甲子園等で多くの作品が評価されています。



東京研修

日本電子専門学校との連携で、クリエイティブ業界へ直結する学びを展開!年間を通した特別授業や東京研修でのアニメ・CG等の体験授業を通じ、業界を探索します。実践的な経験で現場の空気感に触れ、将来クリエイティブ業界で活躍するための知識と技術を先取りして身に付けます。



首都圏の美術予備校と連携

首都圏の名門「湘南美術学院」の全面的協力のもと、校内でハイレベルな特別講習会を年間通して定期開催!美術予備校とも連携したプロの直接指導という贅沢な環境が、東京藝術大学をはじめ全国の難関美術大学への確かな合格実績を生み出しています。



湘南美術学院 特別講習会の様子

SEIBUNアートグランプリ開催



美術教育の向上と創造性を育成するために中学生を対象として開催しています。本コンテストをきっかけに多くの先輩が入学を果たしています。また、優れた受賞実績は奨学生の権利としても認められます。中学生ならではのパワフルでユニークな、熱意あふれる作品を楽しみにしています。

「無償の譜」



三橋 ななみ
仙台市立広瀬中学校出身

高校生では
21年ぶりの快挙!

第87回河北美術展 洋画部門 河北賞受賞者 INTERVIEW

制作のコンセプト

いつも無償のやさしさで包み込んでくれたおばあちゃんの手と、私の手を描きました。ずっとこのまま温もりに触れたいけど、それがいずれ叶わなくなる未来をどこかで知っています。胸が締め付けられるような切なさ、重なる手から伝わるあたたかみが見た人に伝わるように表現しました。

作品の裏側と、日々の学校生活

生文高は設備がとて充実していて、技術を磨くには良い環境だと思います。私は洋画を中心に制作しているので、設備が整ったアトリエで絵に没頭できる時間が気に入っています。普段は毎日ずっと絵を描いているわけではなく、メリハリをつけて学校生活を送っています。作品を制作するときは約1か月半ほどかけて描き上げることが多いです。その分、公募展には積極的に挑戦し、自分の力を試すことを大切にしています。今後の展望として、将来は美術の教員になることが目標です。人前で話すことはあまり得意ではありませんが、美術を教えるだけでなく、生徒一人ひとりに寄り添い、安心して過ごせる環境をつくれる先生になりたいと思っています。

OUR FACILITIES & TEACHERS

施設&先生紹介



アトリエ

彫塑やカービングなどの立体造形に特化したアトリエ棟。木や粘土と向き合い造形感覚を養うほか、多目的な表現活動の場としても活用できる空間です。



コンピューター室

最新のMacと多様なPhotoshop/Illustrator/Premiere Proなどのソフトを備えたデジタル制作拠点。グラフィックデザインから映像編集、3DCGまで網羅し、先端技術を活かした実践的なクリエイティブ力を養います。



3Dプリンター導入!

大小複数台の3Dプリンターを導入。デジタル上で設計したアイデアを即座に立体化できる環境を整え、先端テクノロジーを活用した次世代のモノづくり力を育みます。



教員イラスト

漫画「美クラはちょっとおかしい」より抜粋



デッサン棟

1階・2階を備えたデッサン専用棟。最適なライティングと広々とした空間環境を整え、モチーフと丁寧に向き合いながら、基礎から応用まで確かな造形力を養います。



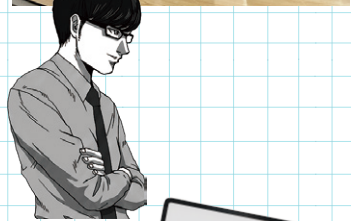
多目的デザインホール

スポットライトなどの照明設備を備えた多目的ホール。本格的な講演会から日常の授業、多様な発表活動まで幅広く活用でき、生徒の主体的な学びと表現を支えます。



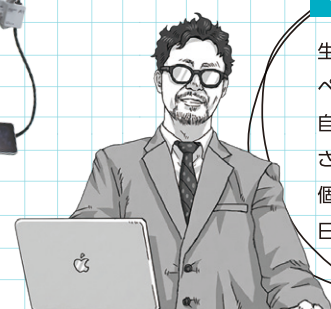
工芸棟

陶芸室・版画室・染色室・絵画室を備えた工芸棟。多様な素材や技法に特化した専門空間で試行錯誤を重ね、手仕事のめくもりと深い表現力を本格的に育みます。



iPad

生徒一人ひとりがiPadを所有し、アイビスペイントやCanva、Affinityなどのアプリを自由に活用。イラスト制作や動画編集など、さまざまなデジタル表現に取り組みながら、個性を生かした創造力と先進的な表現力を日々磨いていきます。



好きを学んだ先に、広がる未来!

美術・デザインのお仕事

美術の学びは、絵を描くことではありません。観察する力、考える力、伝える力、つくる力は、さまざまな仕事につながっていきます。
生文高の先輩たちはどんなお仕事をしているのか聞いてみました。

美術系

- 画家
- 彫刻家
- 造形師
- 現代美術家
- 版画家
- イラストレーター
- 絵本作家 など



「PRISM-XVIII」



空間・ものづくり系

- 建築設計士
- インテリアデザイナー
- インテリアコーディネーター
- 家具デザイナー
- プロダクトデザイナー
- 陶芸家
- 漆芸家
- 木工芸家
- 染織家
- ジュエリーデザイナー など

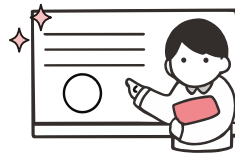
教育・文化系

- 中学校教諭
- 高等学校教諭
- 専門学校職員
- 大学職員
- 学芸員
- 修復士
- 美術館スタッフ
- 画材メーカー
- 美術ライター など

中学校美術教員

2005年度卒業 弘前大学 進学
藤井 花恵さん

私は現在仙台市内の中学校で美術を教えています。幼少期から絵を描いたりものを作ったりするのが好きで、いつか美術と関わる仕事をしたいと漠然と考えていました。そんな中、生文大高に入学し、パワフルで情熱あふれる美術・デザイン科(当時は普通科美術コースでした)の先生方と出会い、私もこんな先生方になりたいと思い、教員を志すようになりました。教員の仕事は決して楽なものではなく、ストレスもありますが、大好きな美術に関わることができる毎日の授業が何よりの心の支えであり、一番充実感を得られる瞬間です。また最近、私の授業を受けた生徒が、美術に携わる仕事をしたり、美術の教員になったりしたという話を聞くようになり、とてもうれしく思っています。今後も、生徒が物事の新たな捉え方を発見したり、自己表現の楽しさや自らアイデアを生み出す喜びを味わったりできるような、そんな授業を展開できるように努力していきたいです。



インテリア コーディネーター

2016年度卒業
多摩美術大学 進学
荒 みなみさん

私は住宅のインテリアコーディネーターとして企業で働いております。設計図に照明のプランや家具の配置、内装の素材の選定を行いお客様にプラン提案をする仕事です。空間デザインに対する興味があったことと、実家が工務店の事もあり、縁を感じて建築業界へ進むことにしました。打合せでお客様の理想を実空間で叶えるために試行錯誤し、喜んでいただけた時に私自身もやりがいを感じます。工事や設計と別の部署との連携が必要になるのでみんなで造ったというチーム感も達成感があります。これからも人々に喜んでもらえるような仕事をしていきたいです。



画家・アーティスト

2015年度卒業
東北芸術工科大学 進学
斎藤 亮輔さん

現代人がデジタルな世界をどう認識するかをテーマに画家として活動しています。高校生の時に衝撃を受けたルネ・マグリットの空虚な空間や構図が、現在の作品の背景にある青い画面の表現の原点です。日々表現に悩むこともありますが、展覧会に来てくださった方の感想が次の制作への原動力となり、そのサイクルは高校生の時から今も続いています。今後はより多くの方に作品を届けられるよう、海外での展示機会を広げていきたいと考えています。



「PRISM-XIX」



「MOONLAND」

デザイン系

- グラフィックデザイナー
- Webデザイナー
- UI/UXデザイナー
- エディトリアルデザイナー
- パッケージデザイナー
- ブランディングデザイナー
- アートディレクター
- ファッションデザイナー など



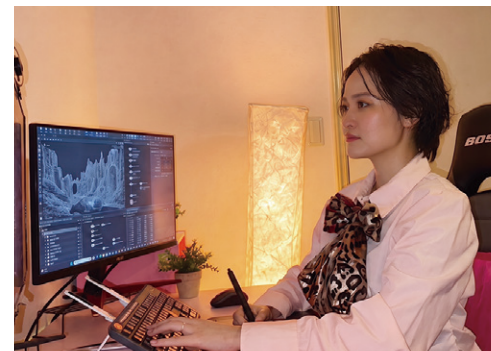
アシエイトアート ディレクター

2020年度卒業
東北芸術工科大学 進学
佐藤 絵美さん

ポスターや缶ビールといった印刷物からweb、ブランディングなど、幅広い分野のデザインを行っています。高校2年生の時に先生から有志の生徒にお声掛けいただき、ポスターのデザインを作った事がこの道に進んだきっかけでした。デザインがなかなか決まらず苦戦する事もしばしばですが、自分の案を採用していただけた時が何より嬉しいです。これからもっと技術を上げるべく、地道にコツコツ目の前の仕事に励んでいきます。

映像・CG系

- 映像クリエイター
- 映画監督
- プロダクションマネージャー
- アニメーター
- 背景美術
- VFXアーティスト
- 3DCGデザイナー
- 3Dモデラー
- 演出家
- エンジニア
- フォトグラファー など



参加作品

CG Supervisor 「近畿地方のある場所について」
リードアーティストやデジタルアーティストとして参加
「キングダム シリーズ」「ゴールデンカムイ シリーズ」 など



CG Supervisor リードデジタルアーティスト

2016年度卒業
日本電子専門学校 進学
印南 真生さん

VFX業界で、実写映画のCG制作を行っています。CG Supervisorとして監督との打ち合わせや撮影現場への立ち会いを行い、グリーンバックの「向こう側」にある世界をCGで形にしています。映画製作ワークショップへの参加をきっかけに映画業界を志し、CGの仕事に魅力を感じてこの道へ。大変なことも多い仕事ですが、自分が携わった作品を劇場で観る瞬間に大きなやりがいを感じます。今後はアカデミー賞を受賞するような作品を目指し、自分らしく活躍できる女性アーティストになりたいです。

エンタメ系

- 漫画家
- ゲームデザイナー
- キャラクターデザイナー
- 舞台美術
- 脚本家
- 音楽・照明
- プロデューサー
- 大道具・小道具 など



現役高校生漫画家

2024年度 入学
東北生活文化大学高等学校 在学
増田 湊さん

私は現在、小学館のSho-Comiという雑誌で漫画家をしています。両親が仕事で漫画を描いている姿を見て、私も憧れて漫画家を目指すようになりました。漫画を作る上で、なかなか企画が通らなかったり、修正を何回も受けたりと苦戦することもあります。漫画を完成させる達成感や掲載された時の喜び、また、読者からのファンレターが私を突き動かします。今後は連載を目指し、様々な漫画表現に挑戦したいです!

※第97回小学館新人コミック大賞で入選。湊 みろんでSho-Comiで活躍。

卒業生の活躍先

任天堂株式会社・株式会社KADOKAWA・株式会社バンダイナムコ・アイリスオーヤマ株式会社・株式会社東日本放送・株式会社講談社(漫画家)・人力車(お笑い芸人)・株式会社京都アニメーション(アニメ制作)・有限会社 神風動画(アニメ制作)・株式会社TROYCA(アニメ制作)・株式会社オムニバス・ジャパン(CG/VFX制作)・日本映像クリエイティブ株式会社(CG/VFX制作)・株式会社メンバーズ(WEB制作)・株式会社キノトロブ(WEB制作)・株式会社旭プロダクション(アニメ制作/作画管理)・株式会社ANIMAアニメ(アニメ制作)・SPADE&Co(メインディレクター)・株式会社シャフト(アニメ制作)・シンエイ動画株式会社(動画編集・制作)・株式会社studio・株式会社CANDY BOX(動画編集・制作)・株式会社スタジオカフカ(動画編集・制作)・株式会社マッドハウス(アニメ制作)・東映アニメーション株式会社(動画編集・制作)・株式会社スタジオぴえろ(アニメ制作)・株式会社TOHO animation STUDIO(アニメ制作)・株式会社ティーン・エヌ・ケー(アニメ制作)・株式会社XEBEC(動画編集・制作)・ヤンマー建機株式会社(設計事務)・株式会社 平賀(グラフィックデザイナー)・株式会社LIG(Webデザイナー) 他



東北歴史博物館

TOHOKU HISTORY MUSEUM

高校在学中に一般公募で
選ばれ採用されました!